

**PENELITIAN
BANTUAN OPERASIONAL PERGURUAN TINGGI NEGERI
TAHUN 2019**



JUDUL PENELITIAN

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME 'SPEAK IT UP'* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *SPEAKING* POKOK BAHASAN *LANGUAGE
FUNCTION* DI IAIN JEMBER**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) JEMBER
SEPTEMBER 2019**

HALAMAN IDENTITAS DAN PENGESAHAN

1. a. Judul Penelitian : Pengembangan *Board Game 'Speak It Up'* Sebagai Media Pembelajaran *Speaking* Pokok Bahasan *Language Function* di IAIN Jember
- b. Jenis Penelitian : Desain dan Pengembangan
- c. Katagori Penelitian : Penelitian Dasar Pembinaan/ Peningkatan Kapasitas
2. Peneliti
- a. Nama Lengkap : Mega Fariziah Nur Humairoh., M.Pd
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. Pangkat/Gol/NIDN : (III/b) / Asisten Ahli
- d. NIP : 199003202019032010
- e. Jabatan : Dosen Biasa
- f. Vak Wajib : Bahasa Inggris
3. Lokasi Penelitian : Institut Agama Islam Negeri Jember (IAIN Jember)
4. Lama Penelitian : 150 hari (5 Bulan)
5. Biaya Penelitian : Rp. 10.000.000,-
6. Sumber Anggaran : DIPA IAIN Jember Tahun 2019

Jember, 29 November 2019

Mengetahui,

P2M



Am Machfudi, S.S., M. Pd. PhD

NIP 197001262000031002

Peneliti,

Mega Fariziah Nur Humairoh, M. Pd,

NIP 198108142014112003

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Belajar berbicara dan berkomunikasi adalah tujuan utama dalam belajar bahasa Inggris (Nunan, 2003). karenanya, tujuan proses belajar mengajar bahasa Inggris saat ini adalah lebih berorientasi pada kemampuan siswa untuk berbicara dan menunjukkan kemampuan bahasa Inggris mereka sesering dan sebisa mungkin. Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa kita masih menemukan banyak masalah dalam kelas bahasa Inggris, terutama di dalam kelas *speaking* yang notabeneanya kita adalah sebagai penutur bahasa asing.

Ada dua masalah yang mendominasi mahasiswa ketika mereka berbicara bahasa Inggris. Masalah pertama yang menyebabkan mahasiswa tidak dapat berbicara bahasa Inggris dengan lancar adalah kurangnya kosakata dalam bahasa Inggris. Hal tersebut sangat berkaitan dengan masalah pembelajaran *speaking* yang dikemukakan oleh Liu & Jackson (2008) mengklaim bahwa kurangnya kosakata menjadi hambatan yang utama untuk pelajar asing bahasa Inggris mencapai tahap untuk berkomunikasi lisan. Hambatan ini juga menjadi alasan besar mengapa mahasiswa tidak bisa mengungkapkan ide atau pendapatnya dengan jelas dan tepat ke dalam bahasa Inggris.

Masalah yang kedua adalah faktor psikologis mahasiswa. Ada beberapa faktor psikologis yang menghalangi siswa dalam berlatih berbicara mereka, faktor-faktor tersebut, seperti takut membuat kesalahan, umumnya disebabkan oleh ketakutan mereka ditertawakan oleh teman-teman mereka (Juhana, 2012). Mahasiswa sering merasa cemas dan tidak nyaman ketika mereka diminta untuk berbicara bahasa Inggris karena takut membuat kesalahan. Sehingga, mereka menjadi terlalu berhati-hati dan kurang percaya diri ketika mereka berbicara bahasa Inggris. Kelas dengan jumlah siswa yang banyak, kemahiran siswa yang sangat rendah, tidak tercukupinya fasilitas dan peralatan, serta lingkungan pembelajaran yang bukan bahasa Inggris (Chen&Goh, 2011) juga menjadi faktor yang berkontribusi menjadikan kegiatan *speaking* di kelas kurang memadai.

Selain itu, belajar berbicara bahasa Inggris memerlukan partisipasi aktif dari siswa di dalam kelas. Namun, ketidak konsistensian antara kondisi kelas dan tujuan pembelajaran serta faktor yang telah disebutkan di atas menghalangi siswa untuk mengaplikasikan di kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk meningkatkan penggunaan bahasa Inggris oleh siswa adalah dengan memasukan permainan yang berkenaan dengan bahasa didalam aktifitas pembelajaran. Kapp (2012) mengemukakan bahwa permainan itu bersifat interaktif karena para pemainnya berinteraksi dengan pemain yang lain selama pertandingan, sesuai dengan aturan permainan dan konteks yang disajikan selama pertandingan.

Dengan adanya permainan di dalam pembelajaran *speaking* di kelas, maka dapat mendorong siswa untuk berbicara bahasa Inggris. *Board game* atau permainan papan menjadi salah satu permainan yang bisa diaplikasikan dalam

kelas untuk memberikan stimulus kepada siswa agar tertarik untuk berbicara bahasa Inggris dan meningkatkan kemahiran dalam berbicara bahasa Inggris. Menurut Smith (2006), permainan papan atau board game tidaklah berlangsung bebas secara acak, namun dibatasi oleh konteks tertentu yang biasanya terstruktur dan dikendalikan oleh aturan. *Board game* ini utamanya melibatkan *moving-maker* (penanda bergerak) yang bergerak mengikuti alur dalam papan permainan tersebut. Contoh boardgame yang paling sering kita jumpai di Indonesia adalah monopoli dan ular tangga. Selain itu, sebagian permainan papan ini meniru atau mengimitasi situasi yang ada di kehidupan nyata. Dengan bermain boardgame, kita dapat menggabungkan lingkungan pembelajaran yang mendidik dan menyenangkan secara bersamaan.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa hampir semua boardgame atau permainan papan ini menerapkan situasi yang ada di kehidupan nyata. Hal itupun sejalan dengan keinginan peneliti yang bermaksud memasukkan pokok bahasan *language function* ke dalam topic boardgame kali ini. Pokok bahasan tersebut di gunakan karena disesuaikan dengan silabus *English for Practice* yang digunakan untuk mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris. Selain itu, pokok bahasan *language function* berisi tentang ungkapan-ungkapan dalam bahasa Inggris yang digunakan dalam percakapan sehari-hari. Sehingga terdapat kesesuaian antara skill dan pokok bahasan terhadap media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Peneliti juga mempertimbangkan bahwa menggunakan *boardgame* bisa memberikan hasil yang maksimal dalam membantu siswa untuk berbicara bahasa Inggris.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan pengembangan media permainan papan (*boardgame*) untuk pengajaran *Speaking*?
2. Bagaimana kualitas media permainan papan (*boardgame*) untuk pengajaran *Speaking*?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui rancangan dan pengembangan media permainan papan (*boardgame*) untuk pengajaran *Speaking*.
2. Untuk mengetahui kualitas media permainan papan (*boardgame*) untuk pengajaran *Speaking*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangsih untuk dunia pendidikan terkhusus dalam pengajaran bahasa Inggris khususnya keahlian berbicara (*speaking*).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Dosen: Peneliti berharap agar penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif yakni mengenalkan model pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan terutama untuk keahlian berbicara (*speaking*) dengan menggunakan media permainan papan (*boardgame*).

- b. Bagi Mahasiswa: Peneliti berharap agar penelitian ini dapat menjadi sarana dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, yang memberi dampak positif terhadap pencapaian belajar mahasiswa dan bisa digunakan sebagai pengetahuan ketika mereka terjun ke dunia kerja.
- c. Bagi institusi pendidikan: Peneliti berharap agar penelitian ini bisa memberi manfaat bagi lembaga pendidikan yang menjadikan bahasa Inggris sebagai salah satu program studi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada kompetensi berbicara (*speaking*).
- d. Bagi peneliti lainnya: Peneliti berharap agar penelitian ini bisa menjadi referensi untuk merancang penelitian serupa lainnya.

1.5 DEFINISI ISTILAH

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan konsep atau istilah dari judul penelitian ‘Pengembangan *Board Game ‘Speak It Up’* Sebagai Media Pembelajaran *Speaking* Pokok Bahasan *Language Function* Di IAIN Jember’, dengan penjelasan definisi istilahnya sebagaimana berikut ini:

1. Board Game (Papan Permainan) merupakan suatu media atau alat permainan yang berupa papan (bisa terbuat dari kertas tebal, banner, kayu,dll) yang dimainkan oleh lebih dari satu orang dengan cara menggerakkan pion berdasarkan jumlah angka yang keluar dari dadu yang mereka lempar, kemudian mereka melangkah ke arah dan tempat yang telah ditentukan. Langkah para pemain diawali dari kotak ‘start’.

Dalam permainan board game snake and ladder (ular tangga) maka permainan ini akan berakhir di kotak 'finish' pemain yang pertama kali menccapai finish dialah pemenangnya. Namun dalam monopoli maka pemain akan terus bergerak (berputar) sampai property habis. Board game speak it up ini menyadur dari permainan ular tangga dan monopoli. Permainan ini berbentuk seperti ular tangga namun memiliki kartu-kartu seperti layaknya yang ada dalam monopoli. Dalam permainan ini pemain harus merespon setiap kartu yang mereka dapat. Kartu-kartu tersebut berisi tentang language function dengan lima tema yang berbeda.

2. Speaking dalam pembahasan di sini adalah salah satu kemampuan (skill) berbicara dalam bahasa Inggris yang harus dikuasai oleh siswa secara baik, lancar dan benar. Baik itu dalam menyampaikan ekspresi (language function) maupun menyampaikan informasi berupa monolog serta dialog.
3. Language function adalah ekspresi yang kita gunakan ketika kita ingin menyampaikan sesuatu. Misalnya ketika kita ingin mengutarakan salam (greeting), menyampaikan rasa terimakasih, menyampaikan permintaan maaf, minta tolong, memberikan opini, mengutarakan rasa suka ataupun tidak suka dal lain sebagainya. Semakin banyak language function yang dikuasai oleh siswa semakin bisa siswa dalam berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

Dari uraian tersebut di atas maka bisa disimpulkan bahwa permainan papan *Speak It Up* yang menyadur dari permainan ular tangga dan monopoli ini bisa diaplikasikan dalam pembelajaran *speaking* untuk pokok bahasan *language function*.

1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Penulisan penelitian tentang ” Pengembangan *Board Game ‘Speak It Up’* Sebagai Media Pembelajaran *Speaking* Pokok Bahasan *Language Function* Di Iain Jember”, secara keseluruhan terdiri enam bab, masing-masing bab disusun secara rinci dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan dan penulisannya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Dalam bab Pendahuluan ini akan diuraikan tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kerangka Teoritik. Dalam kerangka teoritik ini akan diuraikan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan teori-teori sebagai landasan penelitian.

Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini akan diuraikan mengenai metode dan langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti serta pembahasannya.

Bab V Penutup Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan hasil penelitian dan pemberian saran-saran.

BAB II

TELAAH PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIK

2.1 KAJIAN TERDAHULU

Ada beberapa penelitian terbaru yang terkait dengan penggunaan papan bermain (*board game*) dalam mengajar *speaking*. Putri, dkk (2016) melakukan penelitian mengenai efektifitas penggunaan boardgame dalam *speaking*. Hasil dari penelitian eksperimen tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan boardgame dapat meningkatkan kemampuan *speaking* bahasa Inggris siswa.

Pada tahun yang sama, Fung&Min (2016) melakukan penelitian yang berjudul efek penggunaan boardgame untuk kemampuan berbicara (*speaking*) bagi siswa dengan level kemahiran yang rendah. Temuan dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa permainan papan (*board game*) adalah alat yang berguna untuk melibatkan partisipasi peserta didik di kelas dan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan kemahiran rendah.

Selain itu, Rohdiana (2017) melakukan penelitian pengembangan mengenai communicative board game untuk *speaking* dengan pokok bahasan fokus pada teks deskriptif. Responden dari penelitian tersebut adalah siswa menengah pertama. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa siswa menunjukkan respon yang positif dan menyepakati bahwa board game sangat membantu siswa dalam belajar bahasa Inggris khususnya dalam konteks teks deskriptif.

Penelitian ini akan terfokus pada media yang sama yaitu boardgame dan skill yang sama yaitu *speaking*. Perbedaan yang mendasar dari penelitian ini terletak pada

beberapa hal, yang pertama yaitu desain penelitian. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design and Developmet Research. Perbedaan yang kedua adalah jenis boardgame yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kombinasi dan modifikasi dari jenis snake-ladder dan monopoli. Perbedaan yang ketiga adalah pokok bahasan yang yang dirancang dan digunakan dalam pengembangan media boardgame di penelitian ini adalah language function yang disesuaikan dengan level difficulty dan kemahiran siswa.

2.2 KAJIAN TEORITIK

2.2.1 Media Pembelajaran

Kata media adalah bentuk jamak dari kata medium. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu medius yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al., 2001, medium didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Kesimpulannya, media adalah alat yang dapat menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2010: 3).

Sedangkan Muhaimin (2002) mengatakan bahwa pembelajaran atau lebih dikenal dengan istilah ‘pengajaran’ adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Sementara, Oemar Hamalik (2003) menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Briggs (dalam Anitah 2011:64) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, video, film, slide dan sebagainya. Sementara menurut W.S. Winkel (dalam Susanto 2012: 45) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang mencakup segala sesuatu yang membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari definisi-definisi tentang media dan pembelajaran tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2.2.1.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Ada beberapa fungsi dan manfaat dari media ketika diterapkan dalam pembelajaran. Kempt dan Dayton (dalam Arsyad, 2013: 23) menjelaskan fungsi media, yaitu:

- a. Media pembelajaran berfungsi untuk memotivasi minat atau tindakan siswa. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi.

- b. Media pembelajaran dapat digunakan dalam penyajian informasi kepada siswa. Bentuk penyajian informasi bersifat umum yang berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang.
- c. Media pembelajaran dapat menjadi instruksi untuk melibatkan siswa dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga kegiatan pembelajaran dapat terwujud.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, fungsi dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, mengefektifkan pembelajaran dan sebagai dasar yang konkret untuk berfikir. Dengan adanya media pembelajaran maka kompetensi yang diharapkan bisa tercapai secara optimal.

Adapun manfaat media pembelajaran, Arsyad (2013;29) menyebutkan bahwa ada beberapa manfaatpraktis dari penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, antara lain:

- a. Dapat memperjelas penyajian dan penyampaian pesan serta informasi sehingga bisa meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Dapat menarik dan meningkatkan perhatian siswa.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di sekitar lingkungannya.

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa serta mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu juga memberikan pengalaman kepada siswa mengenai lingkungannya.

2.2.1.2 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Berkaitan dengan pemilihan media, Setyosari dan Akbar (dalam Anitah, 2011: 6.12) prinsip dalam pemilihan media pembelajaran antara lain: (1) kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, (2) kesesuaian media dengan karakteristik siswa, (3) bisa digunakan sebagai sumber belajar (4) efisiensi dan efektivitas pemanfaatan media, (5) keamanan bagi siswa, (6) kemampuan media dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa, (7) kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan (8) kualitas media.

Berdasarkan Arsyad (2013:74) ada 6 kriteria dalam pemilihan media, yakni: (1) kesesuaian media dengan tujuan yang akan dicapai, (2) ketepatannya dalam mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, generalisasi atau prinsip, (3) media harus luwes, praktis dan awet (bertahan), (4) mudah dan bisa digunakan oleh guru, (5) pengelompokan sasaran dan (6) mutu.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media haruslah sesuai dengan materi yang diajarkan, dan juga sesuai dengan karakter siswa, media harus mampu mengembangkan keaktifan, kreatifitas dan suasana belajar yang menyenangkan serta mudah digunakan oleh guru. Pemilihan media pembelajaran sangat penting untuk kelancaran proses atau kegiatan belajar mengajar. Kesalahan yang dilakukan dalam pemilihan media bisa mengakibatkan ketidak optimalan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari sekian banyak jenis media pembelajaran, board game (permainan papan) adalah jenis permainan tradisional yang populer yang ada di masyarakat.

Tidak hanya terbatas usia anak-anak saja yang memainkannya, namun usia dewasa juga bisa berpartisipasi dalam permainan papan ini dikarenakan permainan ini adalah jenis yang mudah untuk dimainkan.

2.2.2 Boardgame

Untuk mendapatkan kelas yang komunikatif yang mendukung peningkatan kemampuan berbicara (*speaking*) siswa, guru/ dosen diharapkan bisa menggunakan suatu teknik yang tepat yang bisa melibatkan semua siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan melibatkan siswa, mereka bisa menciptakan aktifitas interaktif seperti berbicara satu sama lain dengan menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa target. Ada beberapa aktifitas komunikatif yang bisa digunakan seperti; permainan bahasa bertukar peran dan kalimat acak (Aplebaum, B. 2007).

Yen-Hui Wang dalam jurnalnya menyatakan bahwa pengajaran bahasa Inggris melalui aktifitas seperti *game* bisa menghidupkan kelas dan membuat belajar bahasa menjadi menyenangkan dan mudah untuk dipelajari. *Game* bisa membantu siswa menggunakan dan mempraktekkan bahasa target dengan mudah. Dalam aktifitas kelas, *game* bisa dimainkan secara individu, berpasangan, berkelompok atau bersama-sama dalam satu kelas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis *game* (permainan) yang dimainkan secara berkelompok.

Permainan papan adalah permainan konvensional yang dirancang khusus dengan menggunakan kertas tebal atau kayu sebagai media untuk bermain (Christanto, 2016). *Board Game* sebagai bentuk permainan diatur oleh aturan di mana tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sebagai media bagi pembelajar bahasa untuk

digunakan dalam kelas. *Board game* dapat digunakan dalam kelas bahasa sebagai media untuk mengajar speaking.

Menurut Nunan (2014), menggunakan Board Game di kelas bahasa adalah cara yang efektif, mengurangi kecemasan, dan menyenangkan bagi siswa untuk belajar dan berlatih keterampilan berkomunikasi serta mengembangkan strategi komunikasi mereka yang dapat langsung diterapkan ke dunia nyata. Menggunakan *board game* dalam pembelajaran speaking mempunyai banyak manfaat. Salah satunya adalah fleksibilitas penggunaan dari boardgame. Boardgame bisa diadaptasi di dalam kelas untuk berbagai kelas EFL, berbagai usia, level kemahiran apapun, dan konten dapat disesuaikan sesuai dengan tujuan pengguna.

Ada beberapa sarana atau alat yang digunakan dalam bermain boardgame. Beberapa diantaranya adalah konter, dadu, papan permainan dan ada beberapa boardgame yang juga menggunakan kartu. (Fata, dkk., 2016). Konter dalam permainan papan di gunakan sebagai penanda yang diletakkan pada ruang-ruang di atas papan permainan. Konter tersebut dapat berupa biji-bijian, batu, kancing, ukiran kayu kecil atau konter yang terbuat dari plastik. Tidak ada aturan khusus tentang pemilihan dari konter tersebut selama konter dari masing masing pemain dapat dibedakan baik dari segi bentuk atau warna. Akan tetapi lumrahnya, konter yang dimiliki oleh masing masing pemain memiliki ukuran yang sama dan sesuai dengan ukuran papan permainan. Dadu yang dipakai dalam permainan ini biasanya berupa kubus kecil yang mempunyai enam sisi dengan satu sampai enam titik pada masing-masing sisinya. Selain itu, papan permainan adalah sebuah bidang atau tempat yang

digunakan pemain untuk memindahkan konter-konternya. Berkenanan dengan jalur atau lintasan yang digunakan dalam boardgame ini adalah menggunakan *standard snake track*.

2.2.3.1 Kelebihan Board Game (Permainan Papan)

Board game memberi banyak manfaat bagi guru dan siswa. Manfaat dari board games salah satunya adalah membantu guru untuk membuat siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran serta bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Disamping itu, beberapa manfaat board games bagi siswa adalah memberikan mereka kesempatan belajar lebih banyak, meningkatkan cara belajar mereka, berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka. Berdasarkan Carly (2010:21) banyak manfaat yang biasa diambil dari penggunaan board games dalam kelas, seperti

- a. Board game membawa konteks kehidupan nyata ke dalam ruang kelas, dan meningkatkan penggunaan bahasa Inggris oleh siswa dengan cara yang lebih fleksibel, berarti dan komunikatif.
- b. Board game biasanya melibatkan kompetisi antar teman dan membuat siswa lebih tertarik dalam belajar bahasa.
- c. Board game memotivasi dan menantang
- d. Board game bias membantu siswa belajar kata-kata baru dengan mudah.
- e. Belajar sebuah bahasa membutuhkan usaha yang cukup keras. Board game membantu siswa dalam mempertahankan usaha belajar mereka.
- f. Board game bias digunakan sebagai sarana praktek belajar berbagai macam keahlian, seperti speaking, menulis, mendengar dan membaca.

- g. Board game mendorong siswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi.

Manfaat lain dari board game berdasarkan Wright, Betteridge, dan Buckby (2005) antara lain:

- a. Board game memberikan variasi dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi. Jadi siswa pemalu bisa berpartisipasi.
- b. Membuat pembelajaran bahasa Inggris menyenangkan.
- c. Konteks permainan membuat bahasa asing berguna bagi siswa. Board game membuat pembelajaran speaking menjadi mudah bahkan untuk siswa yang enggan dalam berbicara.
- d. Melalui board game, siswa dapat belajar bahasa Inggris tanpa tekanan.
- e. Board game menciptakan situasi yang hangat dan menyenangkan dimana guru dan siswa melakukan kegiatan belajar mengajar. Guru mengatur situasi kelas sehingga menjadikan siswa tertarik dalam belajar.

2.2.3.2 Kekurangan Board Games

Board games juga memiliki kekurangan dalam proses pembelajaran. Guru membutuhkan lebih banyak waktu, tenaga, uang serta persiapan daripada pembelajaran biasa. Hal ini dikarenakan guru harus menyiapkan papan permainan, dadu dan kartu untuk membuat kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Guru juga harus menggunakan imajinasi mereka untuk mendesain sebuah papan permainan yang cocok untuk siswa mereka. Banyak sekali aplikasi atau website yang membantu para guru untuk membuat board game berdasarkan kebutuhan siswa mereka. Guru juga

membutuhkan lebih banyak waktu untuk menjelaskan instruksi tata cara permainan dan menunjukkannya kepada para siswa sehingga mereka benar-benar paham bagaimana melakukan permainan tersebut. Berdasarkan Hadfield (1999), guru haruslah menjelaskan secara singkat dan jelas segala sesuatu yang berkaitan dengan game tersebut, menggandakan kartu dan petunjuk pemakaiannya serta memberi kesempatan kepada siswanya untuk memahaminya. Guru juga memberikan perhatian khusus kepada siswanya karena dia harus berkeliling dan memonitor siswanya untuk mengetahui kesalahan yang dilakukan oleh siswanya. Selanjutnya guru bias memberikan saran dan masukan kepada para siswanya di akhir permainan.

2.2.3 Speaking

Tarigan (1981:15) mengartikan berbicara (speaking) adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar. Sedangkan Bailey (2015) menyatakan berbicara (speaking) adalah produktif skill yang terdiri dari ujaran ujaran verbal yang tersusun untuk mengungkapkan makna dari pembicara. Lebih lanjut, Kridalaksana (Dwi Saksomo, 1988: 5) menyatakan bahwa berbicara adalah perbuatan menghasilkan bahasa untuk berkomunikasi sebagai salah satu keterampilan dasar dalam berbahasa.

Mengacu dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan bahasa lisan. Berbicara merupakan salah satu bentuk komunikasi lisan yang melibatkan beberapa hal yaitu: pihak yang berkomunikasi, informasi yang disampaikan dan juga alat komunikasinya. Dengan berbicara maka akan terjalin hubungan social antar pihak yang berkomunikasi. Ringkasnya, dalam berbicara terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain.

Berbicara (speaking) mempunyai peran yang penting dalam belajar mengajar bahasa Inggris. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka seyogyanya pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Oleh karenanya, sejalan dengan itu dunia bahasa utamanya menuntut tujuan dari pengajaran speaking seharusnya terfokus pada meningkatkan skill komunikasi siswa karena siswa dapat mengungkapkan dan belajar bagaimana menggunakan bahasa Inggris dengan baik.

2.2.3.1 Pengajaran Speaking dengan menggunakan media Board Game

Dalam proses belajar mengajar, sebagai treatment, peneliti memodifikasi beberapa board game dengan desain/ rancangan monopoli dan ular tangga. Semua siswa sudah mengetahui permainan tersebut. Jadi sangatlah mudah untuk menjelaskan aturan dan cara memainkannya. Ada dua hal utama yang terdapat dalam permainan ini yaitu 'mekanik dan tema' (Nicholson, S. 2010). Yang dimaksud

dengan mekanik adalah bagaimana cara siswa memainkan permainan tersebut, sedangkan untuk tema menggunakan macam-macam *language function* sebagai pilihannya.

Berikut ini adalah langkah-langkah yang digunakan dalam bermain board game:

1. Peneliti menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam bermain board game, seperti papan permainan, dadu, bidak dan meja.
2. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Tiap kelompok terdiri dari lima siswa.
3. Peneliti menyiapkan papan permainan untuk setiap kelompok.
4. Tiap kelompok duduk melingkari papan permainan.
5. Tiap anggota kelompok mempunyai satu bidak untuk dimainkan.
6. Para siswa dalam kelompok melakukan hom-pim-pa untuk menentukan urutan pemain.
7. Pemain melempar dadu ketika memulai permainan.
8. Jumlah angka pada dadu menentukan berapa banyak langkah yang harus dimainkan oleh pemain. Jika dadunya menunjukkan jumlah angka tiga misalnya, maka pemain melangkah sebanyak tiga langkah.
9. Tiap anggota kelompok mendapat giliran masing-masing untuk melempar dadunya.
10. Pemain dalam hal ini siswa harus mengatakan atau menjelaskan apa yang diinstruksikan oleh papan permainan setiap kali mereka berhenti melangkah.

11. Siswa harus menggunakan bahasa inggris dalam mengatakan perintah/instruksi.
12. Setelah permainan selesai, siswa harus mengutarakan apa yang telah mereka dapat setelah bermain board game.

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian Desain dan Pengembangan (Design and Development) yang dikemukakan oleh Peffers dalam Eliis dan Levy (2010). Tujuannya adalah untuk merancang dan mengembangkan suatu produk yang nantinya bisa digunakan dalam program pendidikan (kegiatan pembelajaran) yang bisa mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar. Penelitian desain dan pengembangan merupakan model yang dipilih dalam penelitian ini. Dalam hal ini Richey and Klein (2009) menjelaskan bahwa penelitian ini merupakan *“the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and noninstructional product and tool and new or enhanced model that govern their development”*. Berdasarkan pengertian dari Richey and Klein di atas, disimpulkan bahwa penelitian model desain dan pengembangan merupakan study sistematis terhadap proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiric dalam penciptaan produk dan alat instruksional dan non instruksional serta model baru atau yang disempurnakan.

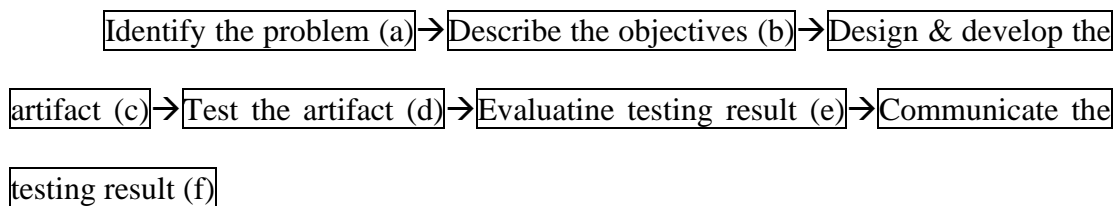
Penelitian dengan menggunakan model D&D bukan sekedar mengembangkan suatu alat/ produk/aplikasi untuk pembelajaran semata, hal ini ditegaskan oleh Ellis dan Levy (2007: 109) bahwasannya perlu dibedakan antara D&D dan produk development meski keduanya sama-sama membuat sebuah produk untuk kepentingan

tertentu. Penelitian model D&D tidak hanya terfokus pada hasil akhir produk, tetapi hasil temuan dari penelitian terhadap produk yang telah dikembangkan. Secara umum penelitian model D&D meliputi beberapa hal, antara lain: (1) menangani masalah yang ditemukan, (2) menganalisis berdasarkan literature yang ada, (3) memberikan kontribusi kepada ilmu pengetahuan (Ellis and Levy, 2007: 109).

Lebih lanjut lagi, Peffers et al. (2007) mengemukakan bahwa setidaknya ada 6 tahapan dalam model D&D memperluas tahapan menjadi 6 tahap model, meliputi: 1. Mengidentifikasi masalah, 2. Mendeskripsikan tujuan penelitian, 3. Mendesain dan mengembangkan artefak, 4. Menguji subyek artefak, 5. Mengevaluasi hasil dari pengujian, dan 6. Mengkomunikasikan hasilnya.

3.1 PENDEKATAN PENELITIAN

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian Desain dan Pengembangan (Design and Development). Ini mengacu pada perancangan (design) dan pengembangan (development) sebuah produk dengan menggunakan model 6-fase yaitu yang pertama mengidentifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, merancang dan mengembangkan artefak, subjek aretefak untuk pengujian evaluasi hasil pengujian dan mengkomunikasikan hasilnya. Kerangka desain penelitian bisa dilihat sebagai berikut:



*Bagan 3.1 Model penelitian desain dan pengembangan
Peppers (2007)*

3.1.1 Pengidentifikasian masalah

Pengidentifikasian masalah ini dilaksanakan di awal penelitian. Hal ini merupakan proses yang mendasar pada sebuah penelitian, setidaknya peneliti mengetahui masalah apa yang ingin ditangani dengan menggunakan suatu produk atau alat yang dikembangkan, mengingat belum adanya suatu produk yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan masalah yang berkaitan dengan motivasi, kurang termotivasinya mahasiswa dalam melakukan pembelajaran bahasa Inggris khususnya *speaking*, serta terbatasnya media pembelajaran yang digunakan untuk pengajaran *speaking*. Selama ini pembelajaran *speaking* terkesan monoton, tidak menarik hanya seputar contoh dan praktek saja tanpa adanya variasi. Sehingga diperlukan adanya upaya, dalam hal ini media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tingkat serta kebutuhan mahasiswa.

3.1.2 Mendeskripsikan Tujuan Penelitian

Tahap atau fase yang kedua adalah mendeskripsikan tujuan penelitian. Untuk mengatasi masalah yang muncul selama pembelajaran *speaking* pada mata kuliah

English for Practice, peneliti merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yakni *board game* (papan permainan) *speak it up* yang merupakan perpaduan antara *snake ladder* dan monopoli yang bisa memotivasi dan memudahkan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran *speaking* pada mata kuliah *English for Practice*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1). Untuk mengetahui rancangan dan pengembangan media permainan papan (*boardgame*) untuk pengajaran *Speaking* dan (2). Untuk mengetahui kualitas media permainan papan (*boardgame*) untuk pengajaran *Speaking*.

3.1.3 Desain dan Pengembangan Produk (Artefak)

Langkah ketiga pada penelitian perancangan dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan tujuan penelitian yakni mendesain (merancang) dan mengembangkan artefak. Artefak sendiri adalah model atau produk yang dirancang dan dikembangkan. Dalam penelitian ini artefak yang akan dirancang dan dikembangkan adalah permainan papan atau boardgame yang memodifikasi permainan monopoli dan *snake-ladder* (ular tangga) tentang language function dengan lima tema yang disesuaikan dengan silabus pengajaran pada mata kuliah English for Practice.

3.1.4 Menguji Artefak

Menguji produk (artefak) adalah langkah atau tahap atau fase yang keempat. Pengujian artefak ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah artefak yang dikembangkan memenuhi fungsi dan persyaratan yang ditetapkan untuknya selama perancangan dan tahap pengembangan. Lembar validasi dan penilaian ahli adalah instrument yang digunakan untuk memeriksa atau mengetahui apakah artefak telah

memenuhi aspek tersebut atau tidak. Ada dua ahli yang melakukan evaluasi (validasi) terhadap produk (artefak) *board game speak it up* ini. Mereka adalah ahli media dan ahli isi (konten). Masing- masing ahli mengisi lembar validasi untuk produk berdasarkan keahlian masing-masing.

3.1.5 Evaluasi Hasil (produk)

Selanjutnya, tahap kelima adalah mengevaluasi hasil dari pengujian para ahli. Tahap evaluasi ini merupakan salah satu tahap penting dalam penelitian ini, karena pada tahap ini akan diketahui apakah artefak yang telah dikembangkan ini telah sesuai dengan tujuan penelitian apa tidak sehingga perlu direvisi ataukah tidak. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil dari penilaian dan keputusan para ahli.

3.1.6 Mengkomunikasikan Hasil

Tahap atau fase terakhir yang akan dilakukan dalam penelitian perancangan dan pengembangan ini adalah mengkomunikasikan hasil tes yang telah dilakukan. Hasil analisis data yang telah diperoleh disimpulkan untuk selanjutnya dituangkan dan dilaporkan dalam bentuk laporan tertulis dan kemudian dikomunikasikan presentasi laporan hasil penelitian dihadapan reviewer. Proses komunikasi hasil analisis data ini memuat berbagai informasi mengenai proses dari desain dan penegmbangan produk, sumbangsih (kontribusi) produk yang telah dikembangkan dalam penelitian terhadap bidang pendidikan, keterkaitan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu, peluang apa yang bisa ditindak lanjuti dari penelitian yang dilaksanakan serta bagaimana kesesuaian antara hasil analisis data dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya.

3.2 JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian desain dan pengembangan. Penelitian desain dan pengembangan ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendesain dan menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Menurut Gay (1987) penelitian desain dan pengembangan adalah merupakan suatu usaha untuk mendesain serta mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan oleh sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Sedangkan menurut Borg & Gall (1989) penelitian desain dan pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

3.3 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana melalui pendekatan kualitatif peneliti mempunyai posisi sebagai instrument penelitian itu sendiri. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari tiga langkah utama, yaitu 1) perancangan dan pengembangan artefak, 2) uji artefak, dan 3) evaluasi hasil pengujian. Perancangan dan pengembangan artefak dimulai dengan merancang dan mengembangkan artefak dengan mensurvei dokumen-dokumen yang berkaitan dengan materi ajar. Selanjutnya, artefak diuji oleh para ahli untuk memeriksa penerapannya. Penjelasan yang jelas dari setiap langkah akan disajikan sebagai berikut

Bagan 2 Prosedur Pengumpulan Data



a. Rancangan dan Pengembangan Artefak

Dalam merancang dan mengembangkan produk atau artefak dalam hal ini permainan papan atau *boardgame*, pemilihan pembelajaran dan tema yang digunakan, peneliti mendasarkannya pada silabus pembelajaran.

b. Uji Artefak

Setelah dirancang dan dikembangkan, materi pembelajaran akan menjalani penilaian ahli (validator) untuk diperiksa dan dievaluasi sebelum diterapkan dikembangkan. Tes dilakukan dengan memberikan lembar checklist dan formulir validitas untuk penilaian ahli. Dalam hal ini ada dua ahli yang melakukan validasi, yakni ahli isi (konten) dan ahli media.

c. Evaluasi Hasil Pengujian

Langkah terakhir dalam metode pengumpulan data adalah evaluasi hasil pengujian. Evaluasi dilakukan untuk mendiskusikan hasil pengujian agar dapat membuat keputusan yang tepat mengenai produk. Revisi akhir merupakan hal yang penting disini untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam produk sehingga bisa digunakan untuk penelitian berikutnya.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang temuan yang didapatkan selama proses penelitian yakni hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran board game speak it up serta pembahasannya.

4.1 Temuan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang berbentuk papan permainan yang merupakan perpaduan dari ular tangga (*snake ladder*) dan monopoli untuk keterampilan berbicara (*speaking*). Tahapan penelitian ini mengadaptasi dari teori langkah-langkah penelitian Perancangan dan Pengembangan yang dikemukakan oleh Preffers dalam Eliis dan Levy (2007) yang terdiri dari 6 tahapan, meliputi: 1. Mengidentifikasi masalah, 2. Mendeskripsikan tujuan penelitian, 3. Mendesain dan mengembangkan artefak, 4. Menguji artefak, 5. Mengevaluasi hasil dari pengujian, dan 6. Mengkomunikasikan hasilnya.

4.1.1 Mengidentifikasi Masalah

Langkah pertama yang harus dilakukan peneliti pada penelitian ini sebelum melakukan pengembangan adalah mengidentifikasi masalah yang terdapat pada subyek penelitian. Dari mengidentifikasikan masalah, akan diketahui kebutuhan siswa sehingga bisa dilakukan tindakan pemecahan masalah tersebut. Permasalahan

yang muncul dan mendominasi mahasiswa ketika mereka harus berbicara bahasa Inggris adalah kurangnya kosakata dalam bahasa Inggris dan faktor psikologis mahasiswa. Ada beberapa faktor psikologis yang menghalangi mahasiswa dalam berlatih berbicara mereka, faktor-faktor tersebut, seperti takut membuat kesalahan, umumnya disebabkan oleh ketakutan mereka ditertawakan oleh teman-teman mereka. Selain itu, dari hasil observasi diketahui bahwa ada beberapa karakteristik mahasiswa dalam berbicara. Beberapa dari mereka cerewet atau banyak bicara. Kemampuan berbicara mereka juga berbeda-beda. Ada yang sudah lancar ketika disuruh berbicara, ada yang sedang-sedang saja, ada pula yang masih rendah kemampuan berbicaranya. Terkadang mereka sangat aktif dan seakan ingin tahu ketika belajar bahasa Inggris. Namun ada kalanya mereka merasa bosan dengan pembelajarannya. Itulah sebabnya mereka membutuhkan aktifitas dan media pembelajaran yang bervariasi yang bisa membuat mereka lebih termotivasi dan tertarik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

Sebenarnya dosen juga telah mencoba melakukan aktivitas serta menggunakan teknologi dalam pengajaran berbicara (*speaking*) misalnya dengan memberikan contoh video percakapan sebagai media pembelajaran untuk *speaking*, setelah itu mereka disuruh untuk membuat dialog atau monolog dan melakukan praktek. Tanpa adanya variasi, hal tersebut membuat mahasiswa cenderung bosan. Belajar berbicara bahasa Inggris memerlukan partisipasi aktif dari siswa di dalam kelas. Namun, ketidak konsistensian antara kondisi kelas dan tujuan pembelajaran serta faktor yang telah disebutkan di atas menghalangi siswa untuk mengaplikasikan di kehidupan

sehari-hari. Itulah sebabnya dosen harus menyiapkan media, aktivitas dan materi yang lain yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Tidak hanya itu, media pembelajarannya pun harus disesuaikan dengan temanya, medianya juga harus awet (tahan lama) dan menarik karena mahasiswa mudah merasa bosan. Selanjutnya adalah menganalisa silabus. Silabus yang digunakan adalah merujuk pada silabus institusi yakni IAIN Jember. Adapun materi yang diambil adalah *language function* yang meliputi: *agreement, opinion, suggestion, apologizing, gratitude*.

Dari uraian di atas, pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *board game speak it up* (perpaduan antara ular tangga dan monopoli) sangatlah dibutuhkan.

4.1.2 Mendeskripsikan tujuan penelitian

Setelah peneliti melakukan identifikasi masalah, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah mendeskripsikan tujuan penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui rancangan dan pengembangan media permainan papan (*boardgame*) untuk pengajaran *Speaking*. (2) Untuk mengetahui kualitas media permainan papan (*boardgame*) untuk pengajaran *Speaking*. Rancangan produk ini dibuat berdasarkan perpaduan antara snake ladder dan monopoli, adapun pengembangan produk ini dilakukan berdasarkan arahan serta saran dan revisi dari para ahli. Dalam penelitian ini menggunakan dua ahli yakni ahli media dan ahli isi. Setelah mendapatkan saran serta revisi maka produk ini dikembangkan.

Para ahli juga memberikan evaluasi dengan cara mengisi angket penilaian. Hasil skor dari evaluasi penilaian tersebut menunjukkan kualitas dari produk ini yang juga dijadikan dasar untuk bahan revisi dan pengembangan produk.

4.1.3 Mendesain dan mengembangkan artefak

Tahapan mendesain dan mengembangkan artefak meliputi 2 tahap yakni penyusunan materi dan penyusunan tampilan media seperti pembuatan *cards* (kartu-kartu) dan pembuatan *boardgame* (papan permainan).

4.1.3.1 Penyusunan Materi

Materi yang telah ditentukan adalah tentang *ekspresi* dengan berbagai tema yang disesuaikan dengan silabus pembelajaran. Ada lima tema yang digunakan sebagai materi dalam penelitian ini, antara lain: *agreement*, *opinion*, *apologizing*, *suggestion/ advice*, dan *gratitude*. Mahasiswa belajar bagaimana membuat atau merespon ekspresi dari tiap-tiap language function yang terdapat dalam kartu-kartu pada permainan tersebut. Pemilihan tema ini berdasarkan pada silabus yang digunakan pada mata kuliah *English for Practice* yang berlaku di Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember. Pada penyusunan materi, aspek yang diperhatikan disini adalah aspek linguistic yang terdiri dari tata bahasa (*grammar*) serta kosakata (*vocabulary*).

4.1.3.2 Penyusunan tampilan media pembelajaran

Penyusunan tampilan media meliputi pembuatan *cards* (kartu) dan *boardgame* (papan permainan). Bentuk papan permainan '*speak it up*' yang dibuat dalam

penelitian ini adalah perpaduan antara permainan ular tangga (*snake-ladder*) dan permainan monopoli. Papan permainan *speak it up* ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran kertas A2 yang menyerupai permainan ular tangga lengkap dengan ular dan tangganya, namun dalam permainan papan *speak it up* ini juga terdapat kartu-kartu yang berisikan situasi dimana situasi tersebut disesuaikan dengan tema-tema yang telah ditentukan di awal yang terdapat pada tiap nomor di papan permainan seperti monopoli. Permainan papan *speak it up* ini terdiri dari sebuah papan permainan yang berukuran kertas A2, satu dadu yang berukuran sedang, lima pion berukuran sedang dan kartu-kartu yang bertuliskan situasi berdasarkan tema yang telah ditentukan. Zona-zona yang ada dalam permainan papan *speak it up* ini adalah:

1. Zona Start (semua pemain memulai langkahnya dalam permainan ini dari zona ini). Untuk menentukan urutan bermain, tiap-tiap pemain melempar dadu. Pemain yang mendapatkan angka dadu tertinggi berhak untuk mendapat giliran bermain pertama.
2. Zona angka (semua pemain pasti melewati zona angka ini). Zona angka ini memiliki lima warna yang berbeda sesuai dengan tema masing-masing. Warna-warna tersebut adalah merah untuk tema *opinion (giving opinion)*, jingga untuk tema *suggestion/ advice (asking and giving suggestion)*, ungu untuk tema *agreement*, merah muda untuk tema *apologizing (asking apologizing)* dan kuning untuk tema *gratitude*. Tidak ada klasifikasi tertentu dalam penentuan warna disini. Pemain yang kebetulan berhenti pada zona

angka 2 misalnya dan disitu zona angka 2 berwarna ungu, maka pemain harus mengambil satu kartu berwarna ungu yang isinya tentang situasi dengan tema *agreement*. Selanjutnya pemain harus membacakan situasi yang tertulis di kartu tersebut dan kemudian memberikan respon berupa ekspresi tentang *agreement*. Begitu juga ketika pemain berhenti di zona angka yang lainnya.

3. Zona Tangga.

Pemain yang berhenti di zona tangga ini maka dia berhak untuk naik ke angka yang dituju oleh tangga tersebut.

4. Zona Ular.

Pemain yang berhenti di zona ular ini maka dia harus turun ke angka yang dituju oleh ular tersebut.

5. Zona Finish.

Pemain yang berhasil mencapai zona *finish* ini pertama kali ditetapkan sebagai pemenang dalam permainan papan *speak it up* ini.

Berikut gambar dari papan permainan speak it up.



Gambar 4.1 Papan Permainan Speak it Up

Peraturan dan tata cara yang ada dalam Permainan Papan *Speak It Up* ini adalah sebagai berikut:

Tata cara:

1. Pilih pemain pertama

Para pemain harus memilih siapa yang akan bermain pertama, kedua, ketiga dan selanjutnya.

2. Lempar dadu

Pemain melempar dadu dan melihat jumlah titik-titik yang muncul pada dadu.

3. Langkah (pindah pion)

Langkahkan pionmu berdasarkan jumlah titik-titik yang muncul pada dadu dan lihat kotak warna apa yang anda dapatkan.

4. Ambil kartunya

Pemain mengambil kartu yang mempunyai warna yang sama dengan kotak yang pion mereka tempati dan memberi respon terhadap situasi berdasarkan instruksi yang tertera pada kartu.

5. Pemenang

Pemain pertama yang meraih finish pertama dialah pemenangnya.

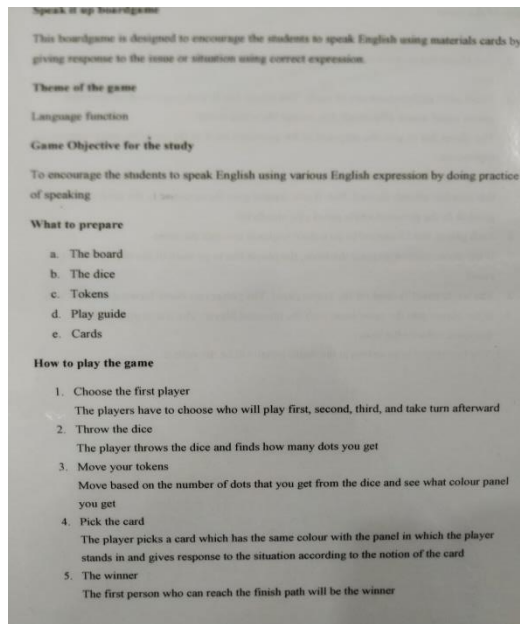
Aturan Main

1. Permainan ini bisa dimainkan oleh 2-6 pemain.
2. Pemain memindahkan pionnya berdasarkan jumlah titik yang mereka dapat dari dadu.
3. Ada empat warna kartu yang berbeda. Pemain harus mengambil satu kartu yang memiliki warna yang sama dengan kotak dimana pion mereka berada, kecuali kotak putih.
4. Tiap pemain akan membahas jawaban atau respon yang diberikan, jika responnya benar pion mereka tetap di kotak yang mereka tempati itu. Namun jika pemain salah merespon maka dia harus kembali ke kotak sebelumnya.
5. Tiap pemain mempunyai waktu limabelas detik untuk merespon isu yang ada di tiap kartu.
6. Jika pemain tidak bisa merespon isu tersebut maka pemain harus kembali ke kotak sebelumnya.

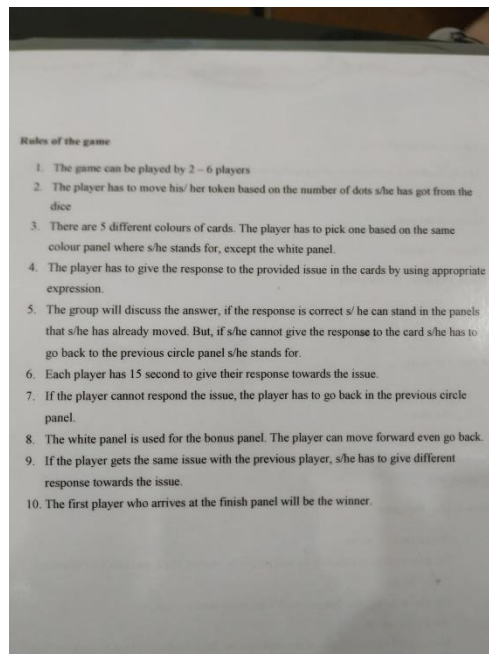
7. Kotak putih digunakan sebagai bonus. Pemain bisa langsung maju (naik tangga) atau bahkan mundur (turun).
8. Jika seorang pemain mendapatkan isu yang sama dengan pemain sebelumnya, maka dia harus memberikan respon yang berbeda.
9. Pemain pertama yang sampai finish pertama kali maka dialah pemenangnya.



Gambar 4.2 Kartu-kartu instruksi



Gambar 4.3 Cara Melakukan Permainan



Gambar 4.4 Aturan main

4.1.4 Menguji subyek artefak / Validasi Desain

Tahap selanjutnya adalah pengujian subyek artefak/ validasi desain. Tujuan utama dalam uji artefak ini adalah untuk mengevaluasi isi dan desain dari media pembelajaran *board game speak it up*. Hasil evaluasi dari para ahli adalah sebagai berikut:

- 1) Ahli Isi (content)
 - a. Aspek Media

*Tabel 4.2 Skor aspek media dari uji isi
Pinter (2006)*

No	Aspek	Skor					Note	
		1	2	3	4	5		
1	Appropriateness between media and indicators				√			
2	Appropriateness between media and students' need				√			
3	Appropriateness between media and students acquisitions level				√			
4	The media encourage students to learn communicatively					√		
5	The media are related to daily life					√		
Total Skor		22						
Persentase		88%						

Berdasarkan hasil evaluasi di atas, aspek media dari pengembangan permainan papan *Speak It Up* sangat bagus meskipun ada beberapa revisi dan saran dari validator (ahli). Ada beberapa kesalahan grammar pada beberapa instruksi yang terdapat dalam kartu-kartu yang bisa menimbulkan kesalahpahaman dalam memberi respon.

b. Aspek Aktivitas

Table 4.3 Skor Aspek Aktivitas dari Uji Isi
(Cameroon: 2001)

No	Aspek	Skor					Note
		1	2	3	4	5	
1	The activities encourage students to learn communicative language				√		
2	The activities are interesting					√	
3	The activities are based on the topic			√			
4	The activities understanding in certain language function				√		
Total Skor		16					
Prosentasi		80%					

Berdasarkan data di atas, prosentase dari aspek aktivitas adalah 80%. Itu artinya bahwa aspek aktivitas dari media *board game speak it up* sangat bagus.

c. Aspek Pengaturan (setting)

Table 4.4 Skor Aspek Pengaturan dari Uji Isi

(Hadfield: 1999)

No	Aspek	Skor					Note
		1	2	3	4	5	
1	The media cover several setting			√			
2	The media encourage students to be independent or cooperative					√	
3	The media are able to increase students's communicative competence					√	
Total Skor		13					
Prosentasi		87%					

Prosentasi dari evaluasi aspek pengaturan adalah 87%. Hal itu diartikan bahwa aspek pengaturan media ini sangat bagus. Tidak ada revisi dalam aspek ini, yang artinya permainan berjalan dengan baik dalam pengaturan-pengaturan.

d. Aspek Tata Letak (Layout)

Tabel 4.5 Skor Aspek Tata Letak dari Uji Isi

(Brewster: 2002)

No	Aspek	Skor					Note
		1	2	3	4	5	
1	The media and the equipment are arranged orderly			√			
2	The materials are well organized and easy to understand				√		
3	The media are interesting					√	
4	The size and font of the media and the contents are readable			√			
5	The color of media and the equipment are interesting				√		
Total Skor		22					
Prosentasi		88%					

Berdasarkan prosentase di atas, tata letak dari media sangat bagus meskipun ada revisi pada tata letak produk. Revisinya terletak pada tata letak kartu-kartu instruksi. Peneliti perlu menambahkan gambar dan membuat kartu menjadi semakin menarik.

Skor rata-rata evaluasi dari ahli isi ada dalam table berikut ini:

Tabel 4.6 Skor Rata-rata dari Ahli Isi

Aspek	Skor	Persentase
Media	22	88%
Aktivitas	16	80%
Pengaturan	13	87%
Tata Ruang	22	88%
Total	73	343
Rata-rata	4.3	86%

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, presentasi aspek media adalah 88%, kemudian prosentasi aspek aktivitas adalah 80%, prosentasi aspek pengaturan adalah 87% dan prosentasi aspek tata ruang adalah 88%. Prosentase rata-rata dari semua aspek adalah 86%, hal ini menunjukkan bahwa board game *speak it up* sangat bagus dan cocok untuk diaplikasikan (digunakan) oleh mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam mata kuliah English for practice.

1. Ahli Media

a. Aspek Desain

Tabel 4.7 Skor Aspek Desain dari ahli media
(Brewster: 2002)

No	Aspek	Skor					Note
		1	2	3	4	5	
1	Komposisi warna media <i>The composition of color</i>					√	Warna sudah cukup bagus, tambahkan efek 'kontras'
2	Pemilihan gambar pada media <i>The choice of Figures</i>				√		Untuk tema snake and ladder, bisa diganti tema/gambar lain yang sejenis
3	Pemilihan ukuran gambar pada media <i>The choice of Figures' size</i>			√			Disarankan untuk ukuran 'big board'
4	Pemilihan ukuran kartu pada media <i>The choice of cards' size</i>					√	Ukuran kartu sudah sesuai.
5	Pemilihan perlengkapan permainan <i>The choice of equipment's size</i>			√			Harus disesuaikan dengan ukuran 'big board'
6	Pemilihan ukuran dan			√			Koreksi pemilihan

	bahan dadu <i>The choice of dice's size and material</i>						material dan ukuran dadu
7	Kualitas media <i>The quality of the media</i>				√		Secara umum perlu perbaikan (size dan shape nya serta konsep nya)
8	Kualitas perlengkapan isi media <i>The quality of the contents of media</i>				√		Mengikuti koreksi secara umum
Total Skor		31					
Prosentasi		78%					

Berdasarkan validasi dari ahli media, desain media pembelajaran board game sudah cukup baik. Namun ada beberapa bagian yang harus direvisi sesuai dengan evaluasi dari para ahli. Yang pertama adalah kartu. Kartu situasi harus diubah karena tidak ada gambar atau pola sama sekali di sana. Untuk membuat mahasiswa lebih tertarik dan mudah memahami, maka peneliti menambahkan gambar di sana. Kemudian revisi yang ke dua adalah kualitas kartu. Peneliti harus menggantinya dengan yang lebih kuat dan lebih tahan lama atau permanen.

b. Aspek Pengembangan

*Table 4.8 Skor Aspek Pengembangan dari ahli media
(Brewster: 2002)*

No	Aspek	Skor					Note
		1	2	3	4	5	
1	Komponen yang dapat dipindahkan (dadu) <i>The movable element (dice)</i>				√		
2	Penyusunan gambar pada media <i>The development of Figures</i>				√		
3	Tulisan yang digunakan pada kartu, papan permainan, dan buku petunjuk permainan. <i>Text used in cards, game board, and instructions book (the choice of fonts and the size of fonts)</i>					√	
4	Penyusunan gambar dan tulisan pada media <i>The arrangement of Figures and texts</i>					√	
Total Skor		18					

Prosentasi	90%	
------------	-----	--

Persentase dari aspek ini mengindikasikan bahwa pengembangan media ini sangat bagus dan tidak ada revisi. Dapat disimpulkan bahwa media board game speak it up ini menarik dan tersusun dengan baik. Skor rata-rata evaluasi dari ahli media dideskripsikan di bawah ini:

Table 4.9 Skor rata-rata dari ahli media

Aspek	Skor	Persentase
Desain	31	78%
Pengembangan	18	90%
Total	49	168
Rata-rata	4.1	84%

Berdasarkan data di atas, persentase dari aspek desain adalah 78% dan persentase dari aspek pengembangan adalah 85%. Dari persentase rata-rata kedua aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *board game speak it up* sudah cukup bagus.

Skor dari penilaian tiap ahli dalam mengevaluasi kualitas produk dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dari tiap ahli. Untuk skor ahli 1 (mengenai konten produk) adalah 83%, sedangkan untuk skor ahli 2 (mengenai media) adalah 84%.

Skor produk *board game speak it up* secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{Skor ahli 1} + \text{skor ahli 2}}{2} = \frac{4.33 + 4.1}{2} = 4.22 = 83.5\%$$

Skor final kemudian dimasukkan dalam klasifikasi Skala Likert yang dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.10 Kategori Skor Hasil Penilaian Validator

Skala Likert

Interval Skor	Kategori
0-1.0	Sangat Buruk
1.1-2.0	Buruk
2.1-3.0	Cukup
3.1-4.0	Baik
4.1-5.0	Sangat Baik

Berdasarkan skala Likert diatas skor final dari produk papan permainan *speak it up* adalah 4.22 yang dikategorikan sangat baik. Dengan demikian produk *board game speak it up* ini bisa disimpulkan sebagai media yang sangat baik dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran speaking khususnya pada mata kuliah *English for Practice*, tentu saja setelah dilakukan beberapa revisi berdasarkan evaluasi dari para ahli.

4.1.5 Revisi Produk

Setelah mendapat hasil evaluasi dari para ahli, produk media ini dikembangkan. Ada beberapa perubahan yang harus dilakukan terhadap papan permainan, kartunya, tata cara permainan serta ukuran dadunya berdasarkan saran dan masukan dari para ahli.

4.1.5.1 Konten

Terkait dengan konten, kesalahan-kesalahan yang muncul adalah seputar *grammar* (tata bahasa) yang terdapat pada kartu-kartu. Oleh karena itu penting bagi penulis untuk merevisi kesalahan-kesalahan gramatikal (tata bahasa) tersebut dan memastikan bahwa produk permainan papan ini bebas dari kesalahan tata bahasa.

Beberapa komentar dari ahli dibuat berkaitan dengan isi (konten) produk. Para ahli memberikan komentar positif tentang isi produk board game *speak it up* ini. Tidak ada revisi yang signifikan yang berkaitan dengan isi (konten) dari produk ini. Ahli isi (konten) menyatakan bahwa materi yang digunakan telah sesuai dengan silabus yang digunakan untuk pengajaran mata kuliah *English for Practice* di institusi IAIN Jember. Ahli isi (konten) juga menyatakan bahwa produk ini sangat menarik dan bisa digunakan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan berbicara mahasiswa. Instruksi dalam kartu yang digunakan juga sesuai dengan keseharian mahasiswa.

Terkait dengan revisi tentang ukuran papan permainan, maka berpengaruh juga terhadap tata cara melakukan permainan ini.

4.1.5.2 Media (Produk)

Ahli media menyatakan ada beberapa hal yang harus direvisi dalam produk ini, diantaranya adalah ukuran board game (permainan papan). Ukuran board game yang digunakan di sini kurang besar. Ahli media mengatakan bahwa media (produk) ini akan jauh lebih menarik dan interaktif jika ukurannya besar sehingga yang menjadi pion dalam permainan ini bukanlah pion biasa melainkan diganti dengan mahasiswa.

Jadi mahasiswa lah yang langsung berada di atas papan permainan tersebut. Oleh karena itu revisi sangatlah diperlukan disini.

Menyesuaikan dengan ukuran papan permainan serta pion (yang telah direvisi) maka ukuran dadu pun harus menyesuaikan (menjadi lebih besar). Bahan untuk papan permainan pun harus direvisi. Yang semula menggunakan art paper ukuran A2 berubah menjadi bahan banner ukuran 300cm x 200 cm. Untuk dadu, juga harus direvisi. Yang semula terbuat dari plastic tebal berukuran 2cm x 2cm berubah menjadi berbahan flannel dengan ukuran 17cm x 13 cm.

Ahli media menyatakan bahwa layout serta pemilihan warna telah sesuai dan tidak ada revisi yang signifikan. Adapun untuk tata cara dan aturan main mengalami sedikit revisi baik dari isi maupun dari desain.

Tata cara:

1. Pilih pemain pertama

Para pemain harus memilih siapa yang akan bermain pertama, kedua, ketiga dan selanjutnya.

2. Lempar dadu

Pemain melempar dadu dan melihat jumlah titik-titik yang muncul pada dadu.

3. Langkah (pindah tempat)

Melangkahlah berdasarkan jumlah titik-titik yang muncul pada dadu dan melihat kotak warna apa yang anda dapatkan.

4. Ambil kartunya

Pemain mengambil kartu yang mempunyai warna yang sama dengan kotak yang mereka tempati dan memberi respon terhadap situasi berdasarkan instruksi yang tertera pada kartu.

5. Pemenang

Orang pertama yang meraih finish pertama dialah pemenangnya.

Aturan Main

1. Permainan ini bisa dimainkan oleh 2-6 pemain.
2. Pemain berpindah tempat (melangkah) berdasarkan jumlah titik yang mereka dapat dari dadu.
3. Ada empat warna kartu yang berbeda. Pemain harus mengambil satu kartu yang memiliki warna yang sama dengan kotak mereka berada, kecuali kotak putih.
4. Tiap pemain akan membahas jawaban atau respon yang diberikan, jika responnya benar mereka bisa berdiri di kotak yang mereka tempati itu. Namun jika pemain salah merespon maka dia harus kembali ke kotak sebelumnya.
5. Tiap pemain mempunyai waktu limabelas detik untuk merespon isu yang ada di tiap kartu.
6. Jika pemain tidak bisa merespon isu tersebut maka pemain harus kembali ke kotak sebelumnya.
7. Kotak putih digunakan sebagai bonus. Pemain bisa langsung maju (naik tangga) atau bahkan mundur (turun).

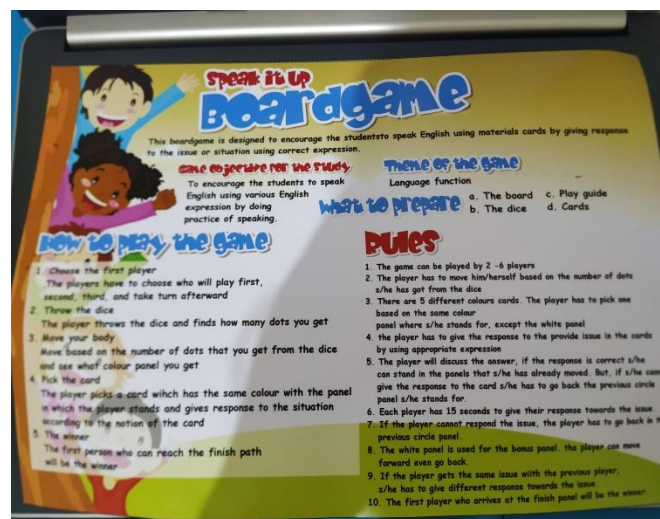
8. Jika seorang pemain mendapatkan isu yang sama dengan pemain sebelumnya, maka dia harus memberikan respon yang berbeda.
9. Pemain pertama yang sampai finish pertama kali maka dialah pemenangnya.

4.1.6 Mengembangkan Produk

Produk akhir dibuat setelah melakukan revisi yang disarankan oleh para ahli baik isi maupun media. Revisi yang dilakukan adalah perubahan desain kartu yang semula tanpa gambar (polos) diubah dengan menggunakan gambar untuk kesan lebih menarik. Kemudian kualitas kartu juga direvisi, diganti dengan art paper yang berwarna-warni (d disesuaikan dengan ekspresi dalam language function) dan permanent yang dilaminating karena kertas yang digunakan untuk kartu sebelumnya tipis dan tidak bisa tahan lama dalam jangka waktu yang panjang. Papan permainan (board game) dicetak dengan menggunakan banner dengan ukuran 450cm x 300cm, dadu yang berukuran 17cm x 13cm dan kartu ekspresi yang terbuat dari art paper yang didlaminating. Kartu petunjuk cara bermain pun diubah dengan menggunakan kertas ariston yang dilaminatin



Gambar 4.6 Papan Permainan speak it up (produk akhir yang dikembangkan)



Gambar 4.8 Tata Cara dan aturan main (produk akhir yang dikembangkan)



Gambar 4.9 Dadu ((produk akhir yang dikembangkan)

4.2 PEMBAHASAN

Produk akhir dari penelitian ini adalah sepaket papan permainan *speak it up*, sebuah dadu, satu set kartu ekspresi, dan tata cara permainan. Produk akhir ini telah direvisi oleh para ahli baik isi maupun medianya. Lebih lanjut lagi, pembahasan disini berkaitan dengan respon para ahli terhadap produk ini, termasuk beberapa karakteristik yang tepat dari permainan papan ini.

Permainan papan yang tepat atau sesuai seperti hasil revisi dari para ahli dan yang bisa diaplikasikan kepada mahasiswa mata kuliah *English for Practice* di IAIN Jember harus memenuhi kriteria berikut:

- 1) Produk ini harus sesuai dengan tujuan instruksional
- 2) Produk ini memfasilitasi dosen dan mahasiswa dalam proses belajar mengajar
- 3) Produk ini memiliki kualitas material yang baik dan tahan lama.

4) Kelengkapan produk ini menarik

Permainan papan *Speak it up* ini telah didesain untuk memfasilitasi dosen dan mahasiswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Berbagai revisi telah dilakukan untuk mencapai hasil desain produk yang maksimal baik dari segi isi (content) maupun dari segi medianya. Dalam permainan papan ini mahasiswa dituntut aktif selama proses pembelajarannya. Karena desain dari permainan papan ini dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan silabus serta kebutuhan mahasiswa maka dapat dipastikan mahasiswa akan tertarik, senang dan tidak bosan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Suasana kelas tidak akan monoton dan kelas akan ‘hidup’. Mahasiswa diharapkan untuk bisa memahami instruksi, berkomunikasi dengan menggunakan bahasa sederhana serta merespon instruksi dengan tepat.

Pada penjelasan di bab sebelumnya, terdapat dua tujuan penelitian ini. Pertama untuk mengetahui rancangan dan pengembangan media permainan papan (*boardgame*) untuk pengajaran *Speaking* dan yang kedua adalah untuk mengidentifikasi kualitas media permainan papan (*boardgame*) untuk pengajaran *Speaking*. Berdasarkan tujuan tersebut, pembahasan penelitian ini adalah sebagai berikut

4.2.1 Rancangan dan pengembangan media permainan papan (*boardgame*) untuk pengajaran *Speaking*

Media (produk) *board game speak it up* ini telah dirancang berdasarkan silabus dari mata kuliah *English for Practice. Language function* yang digunakan dalam media (produk) ini merupakan salah satu bentuk kesesuaian produk ini dengan silabus. Media (produk) yang dikembangkan ini juga telah dirancang untuk pengajaran speaking (*English for Practice*). Salah satu cara untuk membuat pembelajaran speaking menjadi lebih menarik adalah dengan menggunakan board game (permainan papan). Fung&Min (2016) melakukan penelitian yang berjudul efek penggunaan boardgame untuk kemampuan berbicara (*speaking*) bagi siswa dengan level kemahiran yang rendah. Temuan dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa permainan papan (*board game*) adalah alat yang berguna untuk melibatkan partisipasi peserta didik di kelas dan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan kemahiran rendah. Permainan papan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan perpaduan antara permainan *snake ladder* dan monopoli.

Board game speak it up ini dirancang dan dikembangkan semenarik mungkin baik dari segi pemilihan bahan serta penggunaan warna ataupun gambar, sehingga mahasiswa akan merasa senang, rileks dan nyaman sehingga mereka tidak merasa cemas ketika melakukan pembelajaran speaking. Materi yang digunakan adalah language function atau ekspresi-

ekspresi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa sehingga mereka bisa belajar sekaligus berlatih keterampilan berkomunikasi serta mengembangkan strategi komunikasi yang dapat langsung diterapkan ke dunia nyata.

4.2.2 Kualitas media permainan papan (*boardgame*) untuk pengajaran *Speaking*

Kualitas media permainan papan (board game) speak it up ini diketahui dengan cara melakukan pengujian serta mendapatkan validasi. Pengujian media permainan papan (board game) speak it up ini dilakukan dengan cara meminta dua ahli untuk memvalidasinya serta meminta saran dan komentar yang kemudian bisa dijadikan sebagai bahan revisi ataupun evaluasi untuk pengembangan selanjutnya bagi produk ini.

Ada dua hal utama yang diujikan dalam pengujian produk ini, yakni uji isi (konten) dan uji media. Uji isi terdiri dari beberapa aspek antara lain aspek media yang berisi 5 item, aspek aktivitas yang berisi 4 item, aspek pengaturan berisi 3 item dan aspek tata letak yang berisi 5 item. Adapun uji media terdiri dari 2 aspek, yakni: aspek desain yang berisi 8 item dan aspek pengembangan yang berisi 4 item.

Validasi produk dilakukan oleh para ahli (dalam penelitian ini terdapat dua ahli) dengan cara mengisi angket penilaian serta memberikan komentar atas penilaian tersebut. Hasil dari penilaian tersebut diambil rata-ratanya dan

dimasukkan dalam skala likert dengan 5 kategori (1-5) yang berarti sangat buruk, buruk, cukup, baik, baik sekali. Adapun dua ahli yang memvalidasi produk board game speak it up ini adalah As'ari, M.Pd.I, M.A yang merupakan dosen senior sekaligus ketua program studi Tadris Bahasa Inggris di IAIN Jember dan Nina Sutrisno, M.Pd yang merupakan dosen senior khususnya pada mata kuliah English for Young Learners di IAIN Jember.

Hasil validasi dari ahli pertama (ahli isi) adalah 73 dari skor maksimal 85 yang berarti sangat baik, dan hasil validasi dari ahli kedua (ahli media) yakni 49 dari skor maksimal 60 yang juga berarti sangat baik. Namun produk tersebut tetap disarankan untuk direvisi terutama dari segi ukuran media. Ahli media menyarankan untuk memperbesar ukuran media sehingga pion yang digunakan adalah para mahasiswa itu sendiri. Hasil evaluasi penilaian kedua ahli tersebut kemudian dianalisis dengan skala Likert dan skor rata-rata yang didapatkan dari hasil evaluasi penilaian kedua ahli tersebut adalah 4.22 yang berarti produk board game speak it up yang dikembangkan ini merupakan produk pembelajaran yang sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran *speaking* dalam mata kuliah *English for practice*.